



FMES
Fondation Méditerranéenne
d'Études Stratégiques

RECCE STRIKE CONCEPT : NOUVELLE RÉVOLUTION DANS LES AFFAIRES MILITAIRES

Par Cyril IORDANOW

Chercheur associé à l'Institut FMES et officier de
liaison auprès de l'état-major britannique

Avril 2026

Recce strike concept : nouvelle révolution dans les affaires militaires ?

Par Cyril IORDANOW, chercheur associé à l'Institut FMES, et officier de liaison auprès de l'état-major britannique (Andover).

Et Grégoire Bondet de la Bernardie, officier de liaison auprès de l'état-major britannique (Londres).

Issu de la pensée militaire soviétique, le concept de recce strike, ou reconnaissance frappe, se révèle sur les champs de bataille ukrainien et moyen-orientaux comme un formidable multiplicateur de létalité. Il repose sur la connexion des senseurs et effecteurs via un C2 accéléré par l'IA. La gestion de la donnée y est centrale et son centre de gravité n'est plus le hardware, mais le software. Permettant de prendre l'ascendant sur une masse d'ennemis supérieure, il nécessite de revoir nos organisations, nos doctrines et nos stratégies d'acquisition, qui doivent gagner en agilité pour rester dans le tempo des évolutions technologiques. Pour la France, le développement d'un C2 any sensor-best shooter-right decider s'impose pour une priorité de souveraineté et un facteur de supériorité opérationnelle déterminant.

“Armies that could reach further, hit harder, and get there faster usually won, while the range restricted, less well armed, and slower armies lost. For this reason, a vast amount of human creative effort has been poured into extending the range, increasing firepower, and accelerating the speed of weapons and of armies”.¹

Alvin and Heidi Toffler, *War and Anti-War*, 1993

Le concept de *recce strike*, ou reconnaissance-frappe en français, s'impose dans la pensée militaire contemporaine et sur les champs de bataille ukrainien ou iranien, comme un multiplicateur de létalité remarquable. Issu de la pensée soviétique des années 1980, il a été réactualisé dans les années 1990 par les Américains. Mais l'observation du conflit ukrainien, associée aux progrès de la robotique et de l'intelligence artificielle, en a accéléré le développement dans de nombreuses armées, de la Chine à la Grande-Bretagne, en passant par Israël. Venant de se doter d'un commandement des actions dans la profondeur et du renseignement (CAPR), la France dispose de modèles intéressants pour développer ce concept, pouvant compter sur une base industrielle de défense à même de relever les défis technologiques qui y sont associés. Mais aussi sur son esprit d'innovation, certains auteurs²

¹ Alvin and Heidi Toffler, *War and Anti -War*, p. 30.

² <https://www.theguardian.com/news/2026/mar/26/ai-got-the-blame-for-the-iran-school-bombing-the-truth-is-far-more-worrying>

attribuant d'ailleurs le premier concept de *kill chain* aux artilleurs français qui conduisirent la réforme de Gribeauval dans les années 1760.

***Recce Strike*, un concept ancré dans l'histoire contemporaine**

Le concept de *Deep Reconnaissance Strike* est un héritage de la doctrine soviétique élaborée dans les années 1920-1930 par le général Toukhatchevski.³ L'idée était de désorganiser les forces ennemies par la combinaison de reconnaissances en profondeur, de mobilité en offensive et de frappes simultanées sur la ligne de front et les centres de gravité dans la zone arrière. Appelé « bataille dans la profondeur » (*Gluboky boi*), le concept structurait la force en quatre échelons (percée, exploitation (mécanisée), actions dans la profondeur et réserve) et reposait sur la robustesse d'un renseignement précis permettant d'identifier nœuds logistiques, postes de commandement et réserves. Toujours présente dans la pensée militaire russe, elle a été mise en œuvre en Ukraine, où son efficacité a été contenue par l'apport massif de systèmes d'armes occidentaux, américains principalement (durant les trois premières années du conflit, les Américains ont fourni 10 000 missiles antichar Javelin, 3 000 missiles sol-air Stinger, 272 pièces d'artillerie, 76 Chars, 40 systèmes HIMARS).⁴

Dans les années 1980, le général américain Don Starry, directeur du centre de doctrine de l'armée américaine, s'inspira de ce concept soviétique pour élaborer la doctrine *Air Land Battle*, dont l'objectif était de contrer la masse soviétique par des feux de longue portée associés à une manœuvre rapide et offensive.⁵ Cette vision, adoptée par de nombreuses armées occidentales, reposait notamment sur l'acquisition de la supériorité aérienne et l'idée que la victoire dépendait de la capacité à emporter la décision dès les premiers engagements.

Cette idée de la bataille décisive est restée prédominante dans les dernières décennies, mais la guerre en Ukraine a récemment provoqué un tournant majeur. La prolifération de capteurs, drones et moyens ISR (*Intelligence, Surveillance, Reconnaissance*) a rendu le champ de bataille quasiment transparent, réduisant drastiquement la capacité à se dissimuler, et accélérant la boucle senseur-effecteur. L'usage massif des drones, notamment en immersion totale (*First Person View* - FPV), a permis la neutralisation de cibles à haute valeur ajoutée pour un faible coût, redessinant la manœuvre sur le terrain. La perte de supériorité aérienne russe, combinée à la montée en puissance de la défense sol-air ukrainienne, a également conduit à une horizontalisation du combat, où les avions habités ont été remplacés par des drones et des munitions rôdeuses, et ont ramené le combat au sol.

Forte de ces enseignements, l'armée britannique a développé le concept de *Deep Recce Strike* en l'élargissant peu à peu à tous les échelons tactiques dans ce qu'elle a appelé le *Recce Strike Complex*. Ainsi, après des décennies de guerre froide marquées par une approche statique et

³ Peter J. Vlakancic, 'Marshall Tukhachevsky and the Deep Battle: an analysis of Operational Level Soviet Tank and Mechanised Doctrine, 1935-1945', *The Land Warfare paper*, No. 14. (1992).

⁴ Peter Apps, 'The Next World War : The new age of global conflict and the fight to stop it', (Wildfire, London) p. 199.

⁵ John L. Romjue, 'From active defence to AirLand Battle: the development of Army Doctrine 1973-1982', TRADOC (June 1984), p. 67 <<https://www.tradoc.army.mil/wp-content/uploads/2020/10/From-Active-Defense-to-AirLand-Battle.pdf>>.

défensive de la bataille, puis par l'agilité requise dans les opérations de contre-insurrection, la *British Army* a créé en 2022 une brigade dédiée : la *Deep Recce Strike Brigade Combat Team* (DRS BCT) pour développer la capacité à agir dans une profondeur élargie et multi-domaine qui intègre artillerie, roquettes, drones, guerre électronique et reconnaissance terrestre. Pour la *British Army*, cette approche permet de compenser en partie une masse réduite avec une létalité accrue par la supériorité de détection, la compréhension fine de l'environnement du champ de bataille et des feux longue portée aux effets multiples. La généralisation de ce complexe à tous les échelons tactiques doit permettre de créer un avantage comparatif face à des adversaires dont les capacités seront supérieures. Bien évidemment, le concept *Recce Strike* ne se suffit pas à lui-même, mais il doit permettre, à horizon 2035, l'intégration de l'ensemble des moyens interarmes et interarmées dans un « *kill web* » qui accroîtra significativement la puissance de combat.

IA et robotique, principaux facteurs de changement

Comme nous l'avons vu plus haut, la guerre en Ukraine a démontré que la puissance de combat et la létalité peuvent être significativement accrues grâce à l'intégration des nouvelles technologies, notamment par l'association des drones, des feux d'artillerie et des systèmes FPV/munitions rodeuses avec une coordination plus fine permise par l'intelligence artificielle. Les intelligences artificielles développées par les géants de la technologie que sont Palantir, Anduril, Google et Amazon Web Systems ouvrent en effet des perspectives très prometteuses sur la manière dont les données pourront apporter davantage de transparence et de compréhension de l'environnement de bataille, permettant ainsi une prise de décision mieux informée et plus rapide. Mais c'est surtout la mise en service de cette IA au profit de robots - compris comme des appareils mécaniques programmables qui captent les données de leur environnement, les traitent et agissent en conséquence⁶ - qui offre une plus-value considérable sur le champ de bataille.

Evidemment, la question de l'autonomisation partielle ou totale des robots armés représente un sujet de controverse non négligeable pour ses implications éthiques et morales. Cependant, les perspectives offertes dans le domaine de la chaîne de feux en termes de létalité, de précision et d'efficacité augurent d'une véritable révolution dans les affaires militaires dont la marche est déjà en cours. Si la nature de la guerre ne sera pas affectée par ces changements, la manière dont les batailles seront menées devra inévitablement évoluer. L'impact sur la géométrie du champ de bataille sera indéniable avec déjà quelques indicateurs dans le conflit en Ukraine et l'apparition d'une *Kill zone* de 20 kilomètres de part et d'autre de la ligne de front dans laquelle tout mouvement est immédiatement décelé et toute destruction quasi instantanée. Cette évolution de l'espace de bataille s'accompagnera sans doute également de la définition de nouvelles lignes de coordination pour la mise en œuvre des systèmes robotisés qu'ils soient terrestres ou aériens selon leur mission (reconnaissance, surveillance, frappe, leurrage, relai radio, brouillage, etc.).

⁶ Daniela Rus and Gregory Mone, *Our bright future with robots: the heart and the chip*, Norton (New York), 2025, p. 13

C'est dans cet esprit innovateur que de nombreuses armées se tournent aujourd'hui vers des concepts « *Recce Strike* » avec la mise en place d'un « *digital backbone* » solide et connecté qui offrira une *kill chain* plus réactive et plus létale avec la mise en œuvre de logiciels d'intelligence artificielle et d'effecteurs performants.

Un concept qui se décline en organisation, en stratégie d'acquisition, en système de C2 et en posture de défense face à l'Est.

Le concept de *recce strike* a engendré la transformation organisationnelle de nombreuses armées. La France a fait le choix de créer en 2024 le CAPR, le Commandement des actions dans la profondeur et du renseignement. De niveau divisionnaire, le CAPR est organisé autour d'un état-major, du centre de renseignement Terre et de trois brigades : la 19^{ème} brigade d'artillerie, la brigade de renseignement et de cyber électronique et la 4^{ème} brigade d'aérocombat. Le CAPR focalise son attention sur la profondeur tactico-opérative (30-500 kms). Il est en mesure de fournir au 1^{er} corps d'armée ou à une division française ou alliée une *task force deep* qui combine les capacités de ses brigades.

La *British Army* dispose d'une *deep recce strike (DRS) brigade* pour chacune de ses deux divisions, et initie la création d'une troisième au profit de son corps, l'*ARRC*. Ces unités combinent des moyens d'acquisition et de reconnaissance/contre-reconnaissance avec des feux moyenne et longue portée. Les DRS génèrent également les *JAGIC (Joint air ground intelligence cell)* des PC de division. La 3^e DRS concentre 20% des effectifs de sa division, et assure 70% de sa létalité. Les exercices exigeants comme *Warfighter* permettent de confirmer la pertinence de cet investissement. Capitalisant sur ce succès dans la profondeur, la *British Army* expérimente actuellement la généralisation du concept dans le *close, la zone proche de la ligne des contacts*, autour d'unités de mêlée techno-rustiques, qui ambitionnent de « voir avant d'être vues, détruire avant d'être détruites ». Elles disposent pour cela de moyens de feu et d'acquisition aux portées allongées, au-delà des vues directes (drones, robots, radars, missiles anti-chars longue portée), et de systèmes de communication accélérant la prise de décision grâce à l'IA.

Le concept de *recce strike* repose sur une prise d'ascendant technologique. Actuellement laboratoire le plus exigeant et réaliste, l'Ukraine nous apprend que le rythme d'innovation s'est accéléré autour d'un tryptique 24-6-6, surtout valable pour les drones : au bout de 24 heures il faut améliorer sa technique, après 6 semaines l'équipement doit être revu et il est périmé au bout de 6 mois. Une révolution capacitaire est donc nécessaire⁷. Le futur des parcs d'équipements devrait s'articuler autour d'un mix *hardware/software*. Les équipements traditionnels, par exemple des chars ou des canons (*hardware*), continueront à être développés sur des cycles se comptant en années, par les entreprises majeures du secteur de la défense. Mais ces armements seront en permanence améliorés par des logiciels ou des périphériques sur des cycles beaucoup plus courts, qui se comptent en semaines ou mois. Ces dernières seront proposées par des petites sociétés innovantes, aux technologies disruptives et parfois duales. Il

⁷ Alexandre Papaemmanuel et Laure de Roucy-Rochegonde, « L'Europe face au tournant de la DefTech. Repenser l'écosystème européen d'innovation de défense », Briefings de l'Ifri, Ifri, 16 février 2026.

pourrait par exemple s'agir d'un système de brouillage de drones, qui s'adapte aux dernières spécificités de la menace, que l'on vient installer sur un char de bataille afin d'améliorer sa survivabilité. Cela nécessitera des architectures ouvertes afin de rendre possible ce cycle d'amélioration permanente et de ne pas viser un produit parfait sur un cycle long, mais un équipement qui répond à 85% du besoin, développé rapidement, produit en masse et en permanence amélioré. Enfin, afin d'augmenter leur létalité dans un contexte de ressources humaines et financières contraintes, les armées vont combiner matériels habités et non-habités selon le principe *unmanned when possible, manned when necessary*. Pour illustrer la multiplication de létalité des forces, le chef d'état-major de la *British Army* a développé un concept en trois cercles selon le ratio 20-40-40 : 20% de la létalité de la *British Army* sera appliquée par des plateformes habitées (chars, canons), 40% par des équipements récupérables⁸ (drones ailiers ou bombardiers, robots terrestres) et 40% par des moyens consommables (drones FPV). Les hélicoptères d'attaque verront leurs capacités de feu multipliées par l'adjonction de drones d'attaque, et leur survivabilité améliorée par des drones de reconnaissance ou servant de leurres. C'est le sens du projet *Nyx*⁹ de la *British Army* pour ses hélicoptères *Apache*.

Les cycles de développement et de contractualisation des équipements ne sont plus adaptés aux rythmes d'innovation actuels. Beaucoup de pays ont donc lancé une révolution des affaires capacitaires. La plus radicale est sans conteste celle en œuvre en Ukraine. Les brigades y testent sur le terrain des équipements, parfois directement avec les industriels, et en assurent les améliorations en continu. S'ils donnent satisfaction, ils sont alors référencés sur un *marketplace* du nom de *DOT-Chain Defence*, plate-forme numérique d'achats en ligne de type *Amazon*, afin d'être commandables par l'ensemble de l'armée ukrainienne, et livrés en quelques jours¹⁰. S'inspirant de ce modèle, l'*US Army* dispose également depuis mars 2026¹¹ d'une plateforme digitale d'achats de drones au profit de ses unités, développée avec l'aide d'*Amazon*. La *British Army* a mis en place la TF RAPSTONE, qui capitalise sur les innovations testées au sein des brigades britanniques, puis instruit rapidement les plus prometteuses. Le MoD s'est également fixé des objectifs très ambitieux de contractualisation : moins de deux ans pour les plateformes majeures, six mois pour les améliorations de matériels existants et trois mois pour des innovations. Aux Etats-Unis, le secrétaire d'Etat Pete Hegseth a élevé la bureaucratie du Pentagone et ses processus au rang d'ennemi public numéro 1¹². Cette réflexion implique également de revoir la culture du consensus, qui freine l'innovation dans des cycles de comitologie chronophages et paralysants, et la remise en cause de budgets entièrement fléchés sur 5 à 10 ans, ne laissant aucune possibilité de saisir des opportunités de technologies disruptives faute de financement disponible.

⁸ Discours du General Sir Roly Walker à l'International Armoured Vehicle Conference le 20 janvier 2026
<https://www.army.mod.uk/news/international-armoured-vehicle-conference-2026-chief-of-the-general-staff-speech/>

⁹ Projet Nightfall: le Royaume-Uni développe des missiles balistiques pour l'Ukraine - Geo.fr On pourrait avoir davantage de précision sur cette source ? C'est un sujet qui nous intéresse beaucoup à la FMES :-)

¹⁰ <https://thedefensepost.com/2026/02/16/ukraine-ground-robots-market/amp/>

¹¹ [US Army launches online marketplace to revolutionize drone acquisition](#)

¹² Discours du 7 novembre au National War College à Washington, traduit

Dans une guerre dominée par la gestion de la donnée, et par la rapidité de prise de décision, le centre de gravité du *recce strike* est son C2. Grâce à l'intelligence artificielle sont apparus de premiers *kill web* performants permettant de fusionner les données issues de centaines de capteurs, de les prioriser et de les affecter en quelques secondes/minutes aux effecteurs disponibles et disposant d'une capacité et allonge de tir suffisantes. L'idée est née aux Etats-Unis dans les années 1990. Le chemin fut ensuite long avant l'annonce officielle du concept par la DARPA (*Defence Advanced Research Projects Agency*) en 2018¹³. En 2017, les USA avaient toutefois déjà lancé le projet *Maven*, qui mobilise de nombreux industriels depuis ses débuts : Google (qui s'en est retiré rapidement sur la pression de ses employés), Amazon Web Services, Palantir, Anduril, L3Harris ou encore Microsoft. Il est en service dans les armées américaines, et en évolution permanente avec une capacité présumée de traiter 1 000 cibles par heure. En Iran durant l'opération *Epic Fury*, Maven aurait généré une cible toutes les 86 secondes la première semaine, et même toutes les 48 secondes durant les 12 premières heures¹⁴. L'OTAN a contractualisé en 2025 une partie de ce système avec Palantir, sous l'appellation *Maven Smart System*. Palantir et Anduril ont également été choisis pour fournir le software du Golden Dome américain, afin d'y connecter senseurs et effecteurs. Ces initiatives américaines répondent à la crainte d'une avance chinoise dans ce domaine. L'armée chinoise semble en effet se doter d'un système particulièrement résilient, grâce à une architecture de réseau plus élastique qui peut se déformer suite à une attaque, avant de se retrouver sa forme originale. Très puissant, ce *kill web* permettrait des attaques de saturation massives avec des drones aériens, marins et sous-marins¹⁵. Désirant disposer d'un système souverain et adapté à son armée, de nombreux pays ont lancé leurs propres projets comme ASGARD au Royaume-Uni, qui semble à ce jour le plus avancé au sein de l'OTAN, hors Etats-Unis. A contrario, la Russie semble suivre une voie singulière afin de répondre aux besoins immédiats du champ de bataille ukrainien¹⁶. Contrairement aux pays de l'OTAN qui privilégient des systèmes centralisés uniques, l'armée russe porte son effort sur l'accélération de la *kill chain* au niveau tactique. Cela passe par des *software* appelés *Svod* et *Glaz/Groza*, qui intègrent drones et artillerie à une situation tactique locale actualisée. En parallèle, l'armée russe utilise le conflit en cours pour collecter un maximum de données afin de nourrir le développement de ses modèles d'intelligence artificielle.

Le concept de *recce strike* infuse l'esprit de l'EFDI, l'*Eastern Flank Deterrence Initiative*. Initiative américaine portée par l'OTAN, EFDI est un projet défensif du flanc Est de l'Europe¹⁷. Dans un souci d'économie des moyens et sur le modèle ukrainien, l'OTAN souhaite disposer d'une ligne de défense largement automatisée, chargée de ralentir et d'infliger une attrition significative à un agresseur. Le centre de gravité de ce concept est son C2, et sa capacité à mettre en réseau dans des délais très courts capteurs, effecteurs et décideurs. Le choix s'est

¹³ <https://militaryembedd.com/radar-ew/sigint/origins-of-the-kill-web>

¹⁴ <https://opexnews.fr/iran-guerre-silicon-valley-algorithmes-ia-militaire/>

¹⁵ <https://amp.scmp.com/news/china/science/article/3326773/could-plas-ai-powered-kill-web-evolve-skynet>

¹⁶ Kateryna Bondar, How Russia Is Reshaping Command and Control for AI-Enabled Warfare, Center for Strategic and International Studies, février 2026.

¹⁷ <https://emergentdefense.com/f/the-eastern-flank-deterrent-line>

actuellement porté sur Maven de la société américaine Palantir, posant des questions de souveraineté pour les pays de l'OTAN participant à ce projet.

Les défis à relever

L'utilisation de l'intelligence artificielle dans un processus de décision pouvant conduire à la mort implique une réflexion éthique et juridique. La France y a répondu par un avis rendu le 14 janvier 2025 par le Comité d'éthique de la Défense, insistant sur la nécessité de maintenir un contrôle humain sur les systèmes autonomes¹⁸. Mais les progrès de l'IA agentique, qui offre l'opportunité de résoudre sans intervention humaine des problèmes complexes, ouvre un large champ des possibles aux systèmes de C2 du *recce strike*. L'accélération de la vitesse, et donc des résultats obtenus sur l'ennemi, rend tentant la possibilité de se passer du contrôle humain, surtout pour faire face à une attaque de saturation. En novembre 2023, l'armée israélienne a annoncé avoir frappé 15 000 cibles durant les 35 premiers jours de son opération à Gaza. Elle se serait appuyée sur un logiciel avec IA appelé *Habsora*, véritable « usine à cibles ». Tsahal disposerait également de nombreux logiciels complémentaires expliquant cette capacité à générer et neutraliser autant d'objectifs sur des délais aussi courts. Mais le nombre important de dommages collatéraux pose la question de la qualité des dossiers d'objectifs fournis par ces logiciels, la quantité permise par l'IA ayant peut-être effacé la capacité de discernement entre cibles civiles et militaires¹⁹. L'éviction d'Anthropic et de son modèle d'IA Claude aux débuts de l'Opération Epic Fury en Iran est à lire sous le prisme du débat éthique²⁰. L'entreprise refusait en effet que ses modèles, intégrés dans Maven, servent à des systèmes de surveillance de masse aux Etats-Unis et à exclure l'humain de la boucle décisionnelle militaire. Cela a été vu comme un risque par le Pentagone qui a banni la compagnie des marchés de défense. Ce recours à des entreprises pose également la question de la protection des données, de la dépendance à des acteurs privés et de la volonté de maximiser les gains des investisseurs dans le cadre d'un conflit armé. En revanche, l'IA semble hors de cause dans la frappe qui a touché une école iranienne le 28 février 2026. La faute serait humaine, à savoir un défaut d'actualisation de la base de données des cibles, cette école ayant succédé à une installation des gardiens de la révolution avant 2016²¹.

Dans un contexte de fort endettement des Etats et de ressources humaines contraintes, le concept de *recce strike* offre un excellent retour sur investissement, engageant 20% de personnel tout en assurant 70% de la létalité. Cela passe par une priorisation budgétaire des effecteurs longue portée, de stocks de roquettes et de missiles, d'une trame complète d'acquisition (radars, drones, équipes humaines, géo-spatial) et surtout d'un système de C2 performant. Des pays comme le Royaume-Uni, les USA et la Russie ont fait un choix résolu

¹⁸ [20250114_np_comedef_avis-sur-l-usage-des-technologies-d-intelligence-artificielle-par-les-forces-armees.pdf](#)

¹⁹ Laure de Rochegonde. L'IA au coeur de la stratégie israélienne à Gaza. The Conversation France, 2024. hal-05250272

²⁰ <https://opexnews.fr/iran-guerre-silicon-valley-algorithmes-ia-militaire/>

²¹ [AI got the blame for the Iran school bombing. The truth is far more worrying | Iran | The Guardian](#)

dans ce sens. Les Etats-Unis estiment que Maven leur permet de diviser par 100 les effectifs de leurs cellules de *targeting*²².

A l'heure où les opérations sont désormais multidomaines et souvent interalliées, la qualité d'un complexe reconnaissance-frappe passe par sa dimension intégrée. Les Britanniques développent ainsi un *Digital Targeting Web*, doté d'un budget d'un milliard de Livres. Il devra produire à partir de 2027 des effets cinétiques et non-cinétiques dans tous les domaines (terre, mer, air, cyber, espace, champs électromagnétique et informationnel) en unifiant les systèmes déjà existants dans chaque armée. Ainsi, la détection d'un objectif par un F35 sera traitée par une frappe de lance-roquettes, une attaque cyber ou un missile naval. Les Etats-Unis développent JADC2 (*Joint All-Domain Command and Control*) afin de fusionner grâce à l'IA l'ensemble de leurs senseurs et les connecter à tous les effecteurs de leurs armées. L'architecture est ouverte afin de connecter ce système avec les systèmes alliés pour démultiplier la puissance de feu d'une coalition.

Concept en plein développement dans de nombreuses armées, le *recce strike* s'est finalement imposé comme un multiplicateur de létalité au coût relativement modéré. Il repose en grande partie sur l'innovation technologique et ne constitue pas de fait un concept figé, mais suit au contraire une évolution permanente, l'Ukraine étant son *battle lab*. A l'heure où la France bâtit un outil militaire pour un conflit de haute intensité face à un ennemi à parité, le *recce strike* offre une réflexion inspirante pour un modèle national et souverain, en particulier sur la gestion de la donnée. Le développement et la mise en œuvre rapide d'un C2 national *any sensor-best shooter-right decider* émerge comme une priorité. Le modèle britannique de conduite du projet *ASGARD* offre une perspective intéressante dans sa capacité à agréger les géants de la tech avec des *start-up* qui apportent certaines briques. Son architecture ouverte permettrait d'y agréger des capacités alliées dans une guerre en coalition. Son interopérabilité avec les systèmes similaires de nos principaux alliés sera un impératif pour des échanges de données massifs dans des délais très courts. Enfin, ce C2 devra reposer sans une trame solide de senseurs pour acquérir les cibles (radars, géo-spatial, drones, robots et équipes humaines en profondeur) et d'effecteurs longue portée (obus, roquettes, drones, missiles) pour les traiter. Forte de son expérience opérationnelle et de sa culture de l'innovation, et capitalisant sur les structures issues de sa transformation comme le CAPR, l'armée de Terre dispose de tous les atouts pour relever ce défi. Elle pourra compter sur sa BITD et ses champions de la *tech* pour accompagner cette révolution data centrée et *software driven*.

²² [AI got the blame for the Iran school bombing. The truth is far more worrying | Iran | The Guardian](#)